ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional

12/91 Nr.33 / 3. Jahrgang 8,--

- Einkaufsführer

Tolle Geschenke rund um den XL/XE

- Mission

Komplette Karte im Heft

- Grafikentwurf

Lernen Sie die Tricks der Profis

- Datensortierung

Programmierung leicht gemacht

- Software

X-Mas Karte
Super Miner II
Tiny-Mite Compendium
Car Race
Memory
X-Mas Horror





Alle Programme auf Diskette im Heft!

Impressum

Chefredakteur

Kemal Ezcan

Redaktion

Marc Becker
Kemal Ezcan

Freie Mitarbeiter

Stefan Dorlach
Frederik Holst
Waltraud Müller
Markus Rösner
Stefan Sölbrandt
Rolf Specht
Andreas Volpini
Martina Volpini

Anschrift der Redaktion

Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4
Tel. 06181-87539
Fax. 06181-84346

Vertrieb

KE-SOFT Kemal Ezcan

Manuskript- und Programmeinsendungen

Beiträge werden von der Redaktion gerne entgegengenommen, wenn sie frei von Rechten Dritter sind. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung in ZONG. Für unverlangt eingesandte Beiträge wird keine Haftung übernommen. Honorare werden von der Redaktion festgelegt und richten sich nach Art und Qualität der Einsendung. Für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann keine Gewähr übernommen werden. Vervielfältigungen jeglicher Art nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Erscheinungsweise

ZONG mit Programmdiskette erscheint monatlich jeweils zum ersten des Erscheinungsmonats. Das Einzelheft kostet DM 8,--, das Jahresabonnement (12 Ausgaben) DM 84,--. Jeder neue Abonnent erhält einen Titel nach freier Wahl aus der Wühlkiste.

Wühlkiste

Stand: 26.11.1991

Kassette: 180 Darts, Action Biker, Collapse, Despatch Rider, Escape From Traam, Feud, Hover Bover, Juggles Rainbow, Matta Blatta, Milk Race, Mutant Camels, Rogue, Scooter, System 8, Up Up & Away.
Diskette: Home Filing Manager, Low-Price Disk #1, Low-Price Disk #2, Scaremonger, Time Wise.
Literatur: Atarimagazine (2 Stück = 1 Griff): 3/87, 5/87, 9/87, 11/87, 3/88, 4/88, 5/88, 8/88, 10/88.

Vorwort

Hallo liebe Leser!

Wie Ihr seht, haben wir uns ein neues Gewand angelegt, in der Hoffnung, daß es Euch gefällt. Denn Ihr seid es, die wir jeden Monat immer auf den neusten Stand bringen wollen, denen wir über die neusten Nachrichten berichten. ZONG ist eine Zeitschrift, die informiert, lehrreiche Kurse bietet und dabei noch sehr viel unterhält. Werbung muß natürlich sein, aber immer im gewissen Rahmen und als solche gekennzeichnet. Diesem Motto wollen wir auch weiterhin treu bleiben.

Genug der Vorrede, kommen wir zu den Höhepunkten dieser Ausgabe. Der große Vergleichstest mußte diesmal dem Einkaufsführer weichen, der Euch einen Überblick über viele als Geschenk passende Produkte informiert. Im Rückblick '91 fassen wir noch einmal die Hoch- und Tiefpunkte des vergangenen Jahres zusammen.

Bei den Tests verzichten wir ab sofort auf ein Bewertungsschema, da diese letztendlich nur subjektiv sein können. Wir gehen daher eher zur Progammvorstellung über, wobei Kritik natürlich nicht fehlen darf.

Neu sind auch einige freie Mitarbeiter, die Euch in Zukunft mit neuem Stoff versorgen werden. Die Mission-Karte hilft euch sicher weiter, der Workshop über Datensortierung auch. An Software haben wir exklusiv das Spiel Christmas-Horror für Euch dabei, ein echtes deutsches Grafikadventure!

Für alle Benutzer eines FAX-Gerätes haben wir zusätzlich noch eine große Neuigkeit: Ab sofort könnt Ihr der Redaktion Eure Briefe oder Beiträge auch unter der neuen Fax-Nummer 06181-83436 rund um die Uhr zufaxen.

Viel Spaß wünscht

Marc Becker

Inhalt

Rubriken

News

England

Neu aus England erreichten uns die beiden Spiele PLASTRON und PIRATES OF THE BARBARY COAST. Testberichte hierzu folgen in den nächsten Ausgaben.

Mei-Hei-Soft

Von Maik Heinzig neu angekündigt ist das Spiel LITTLE MONSTERLAND. Wie zu erfahren war, handelt es sich um eine Version des bekannten Super Mario Brothers oder Gianna Sisters. Sobald uns eine Version zu Verfügung steht, werden wir darüber ausführlich berichten.

Power Per Post

Aus der Softwareküche von Werner Rätz gibt es das neue Strategiespiel GRAF VON BÄRENSTEIN sowie ein neues DTP-Programm mit dem Titel WASEO PUBLISHER. Auch hierüber werden wir in den nächsten Ausgaben ausführlich berichten.

KE-SOFT

Von den Jungs von KE-SOFT gibt es jetzt (endlich) den neuen Hauptkatalog mit 84-Seiten Umfang! Alle Abonnenten dieser Ausgabe erhalten diesen gleich mitgeliefert. Wer ihn noch nicht hat, kann ihn gegen DM 2,-- in Briefmarken anfordern. Wer Gelegenheit hat, ein Fax-Gerät zu benutzen, kann seine Bestellung nun auch zu KE-SOFT faxen. Die Fax-Nummer lautet 06181-83436. Wer kein Fax-Gerät hat, kann sich beim Postamt ja mal nach einem "Telebrief" erkundigen. Derartige Bestellungen funktionieren natürlich nur bei Nachnahme oder Banküberweisung, wobei die Quittung gleich mitgefaxt werden soll.

Abo-Bestellschein

Ja, ich möchte die Vorteile des ZONG-Abos nutzen und ZONG ab der nächsten Ausgabe regelmäßig im Abo beziehen! Aus der Wühlkiste habe ich mir folgendes Programm ausgesucht:

Wunsch 1: ____________

Ersatz 1: ____________

Ersatz 2: ____________

Den Gesamtbetrag in Höhe von DM 84,-- bezahle ich ...

☐ per Scheck (beiliegend)
☐ per Vorausüberweisung (Quittung beiliegend)
☐ per Nachnahme (+NN-Gebühr)

Meine Adresse:

Name: ____________

Straße, Nr.: ____________

PLZ, Ort: ____________

Ausschneiden und einsenden an:
KE-SOFT Kemal Ezcan
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4

Forum

Leserbriefe

Ein nettes Gebet erreichte uns von unserer Leserin Doris v. Hasselt:

Computer unser, Der Du bist in der Zentrale
Geheiligt werde Dein Bildschirm,
Deine Ausgabe komme, Dein Wille geschehe
Wie am Bildschirm, so auch auf dem Drucker
Unser tägliches Listing gib uns heute
und vergib uns unsere Fehler
wie auch wir vergeben den Programmierern
Und bringe uns nicht zur Verzweiflung
sondern erlöse uns von der Arbeit
Denn Dein ist die Macht
und die Firma und das Personal In Ewigkeit!
ENTER

Da Weihnachten vor der Tür steht, finden wir dieses Gedicht an dieser Stelle ganz passend. Die Redaktion dankt vielmals.

Volker aus Stiebick schreibt uns:

Ich bin's, Volker Grund. Das ABBUC-Treffen in Herten war ja ganz in Ordnung, was mir nicht so gefallen hat, war die Podiumsdiskussion. Aber dem Interesse nach zu urteilen hat sie wohl kaum einem gefallen. Hier eine Frage: Wie wäre es denn, wenn Ihr auch Mitgliedskarten ähnlich denen des ABBUC für ZONG-Mitglieder ausgeben würdet?

Ich kann recht schlecht auf aktuelle ZONG Ausgaben reagieren, da diese sehr spät bei mir eintreffen. Meistens nicht vor dem 22. jeden Monats. Zu dem Thema Raupkopieren möchte ich nur sagen, daß dies vor der Wende halt normal war und wir uns nun alle auf die Möglichkeit des legalen Erwerbes freuen. Das BASIC Buch ist toll, mit der Literatur aus unserer Bücherei konnte ich gar nichts anfangen. Bis bald, denn dann schicken wir euch einen Testbericht zu dem faszinierenden Spiel Kaiser II, welches wir oft nächtelang spielen! Tschüß sagt Volker.

Volker Grund, Stiebick

ZONG-Re(d)aktion

Hallo Volker,

die Idee mit den Mitgliedskarten hatten wir am Anfang eine Zeit lang. Leider gab es dann ein paar Probleme mit dem Vertrieb, da diese Karten gerne irgendwo herausfielen. Da heutzutage alle Daten im Computer gespeichert werden, hat dieser auch die Verwaltung der Mitgliedschaft übernommen. Ein seperates Drucken von Karten kann er allerdings leider nicht, Computer sind nun mal dumm.

Einen Test zu Kaiser II hatten wir bereits in der Ausgabe 4/91, ein weiterer käme daher leider nicht mehr zur Veröffentlichung, trotzdem danke für den Vorschlag.

Ein schönes, computerreiches neues Jahr wünscht Euch

Euer ZONG-Team.

Einkaufsführer

Wie immer zum Weihnachtsfest bieten wir Euch hier eine Auswahl an besonders interessanten Produkten für den XL/XE. Wenn Ihr noch ein Geschenk sucht oder für Euch selbst ein Programm haben wollt, seid Ihr hier genau richtig.

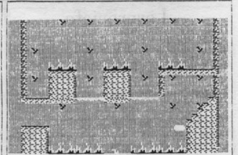
Alle vorgestellten Produkte sind nach Preisen sortiert, so daß die Auswahl sehr leicht fallen dürfte.

Preisklasse bis DM 10,--

Der allergünstigste Knüller ist das Spiel **Speed Zone**, das es auf Kassette bereits für DM 4,80 gibt. Wer da noch zögert, ist selbst schuld. Weiter geht es dann mit einigen PD-Disketten. Ein schönes Adventure ist **Clever & Smart**, aber auch die beiden neuen **Demodisketten II & III** von KE-SOFT sind Ihre DM 5,-- auf jeden Fall wert. Der besondere Tip ist natürlich **ZONG**. Da es alle älteren Ausgaben noch einzeln gibt, kann man sich hier günstig mit Lese- und Softwarestoff eindecken. Ab fünf Ausgaben gelten günstige Staffelpreise.

Bei DM 9,80 angelangt bieten sich gleich mehrere spannende Spiele an: Leiterspielfreunde sollten sich **Caverns Of Khafka** anschauen, für Ballerfreaks eignet sich **Caverns Of Mars** hervorragend. Beide Spiele auf Diskette.

Auf Kassette gibt es zum gleichen Preis die Spiele **Crystal Raider** und **Frenesis**.



Mit genau DM 10,-- endet diese Preisklasse. Dafür bekommt Ihr allerdings ein wirklich gutes Grafikadventure mit dem Namen **Die Dunkle Macht II**.

Preisklasse bis DM 20,--

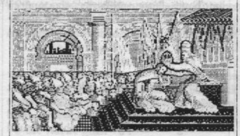
Actionfreaks finden hier gleich zwei spannende Spiele auf Kassette zu je DM 12,50: **Ninja Commando** und **Laser Hawk**. Für DM 14,80 gibt es auf Diskette gleich mehrere interessante Geschicklichkeitsspiele. Bei **Dredis** und **Glaggs-It** geht es ganz schön hektisch zu. Wer für sein Geld lieber mehrere Programme haben möchte, greift zum gleichen Preis bei **Player's Dream III** oder **EXCEL #1** zu, denn hier wird einiges geboten. Auch für Schachspieler gibt es ein schönes Geschenk: **Colossus Chess 4.0** gibt es auf Kassette bereits für DM 14,80!

Wer bereit ist, DM 19,80 hinzublättern, hat die Qual der Wahl zwischen einer ganzen Reihe von verschiedenen Adventure- und Strategiespielen: **Eternal Dagger** führt in die geheimnissvolle Mittelwelt von SSur, **Null Grad Nord** bereitet frostige Zeiten am Nordpol. Kriegerisch geht es bei **Battalion Commander**, War In Russia und **Ogre** zu, doch hier steht Strategie im Vordergrund.

Alle die, die keine Lust mehr haben, immer lange Ladezeiten bei Kassetten in Kauf zu nehmen, sollten sich den **LDS "C:"-Emulator** zulegen.

Preisklasse bis DM 30,--

Als erstes steht hier das futuristische Ballerspiel **Gigablast** mit DM 22,80 auf dem Wunschzettel. Weniger Actionreich, dafür aber viel strategischer, geht es bei **Kaiser II** und **Fantastic Journey** zu. Beide auf Diskette für je DM 24,80.



Dann geht es auch schon los: Alle folgenden Artikel dieser Preisklasse für je DM 29,80. Mit dem **F-15 Strike Eagle** oder **Star Raiders** geht es heiß her. Wer mehr auf Anwendung oder Programmierung steht, ist mit der **Magic Disk** oder dem **Atmas II** Makroassembler sehr gut bedient. Auch im Hardwarebereich gibt es in dieser Preisklasse schon einiges. Ein neuer **Competition Pro Joystick** oder die leistungsfähige **Atari CX-85 Zehnertastatur** erleichtern das Spieler- und Programmiererleben ungemein. Besitzer einer XF-551 Floppy freuen sich sicherlich über eine **Indexlochabfrage**, mit der endlich alle Disketten auch auf der Rückseite formatiert werden können.

Preisklasse bis DM 50,--

Man merkt sichtlich, daß es ab dieser Preisklasse relativ dünn gesäht ist. Dennoch: **Jinxter** ist ein wirklich hervorragendes Grafikadventure für DM 34,80. Zum gleichen Preis gibt es das **Basic Hanbuch**, das jedem zu empfehlen ist, der sich in diese Sprache einarbeiten will. Als besonderes Bonbon gibt es das **Modul-Paket**. Für DM 34,80 könnt Ihr Euch drei der Module **Galaxian**, **Megamania**, **Millipede**, **Kaboom**, **Qix** oder **Zenji** aussuchen. Für DM 49,80 drei Stück aus **River Raid**, **Asteroids**, **Defender**, **Joust** und **Pole Position**.

Preisklasse bis DM 100,--

Ganz neu gibt es jetzt den **Atari Lightpen**, mit dem man, mittels des mitgelieferten Steckmodules, direkt auf dem Bildschirm zeichnen kann. Die Funktionen stellen den Atariartist eindeutig in den Schatten! Den Lightpen incl. Modul gibt es für DM 79,80. Für DM 84,-- ist natürlich das **ZONG-JAhresabo** zu empfehlen. Ein ganzes Jahr lang bekommt man aktuelle Info's sowie viele nützliche und spannende Programme direkt ins Haus. Dazu gibt's natürlich den Wühlkistengriff.

Auch für Soundfreunde eine Neuheit:

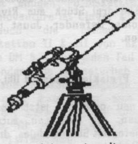
Der **Pokey Sound Sampler** ist ein echter 4-Bit Sampler mit einer Sample-Rate von max. 21 Khz! Viele viele Features und tolle Software lassen jedem Freak das Herz höher schlagen! Den Sampler gibt es für DM 89,80.

Bezugsquelle

Alle vorgestellten Produkte wurden aus dem neuen KE-SOFT Hauptkatalog entnommen und sind natürlich dort erhältlich.

Wir hoffen, unser kleiner Überblick hat Euch gefallen und wünschen Euch ein frohes Fest und erholsame Feiertage.

Jahres-Rückblick



Es ist so einiges in diesem Jahr geschehen und damit wenigstens die wichtigsten Ereignisse ein wenig bewahrt werden, haben wir unsere Gedanken nocheinmal über das vergangene Jahr schweifen lassen.

Den Anfang des Jahresrückblicks bildet die Deutsche-Bundespost, die sich für die Verspätungen beim Ausliefern von Sendungen bei allen Post-Kunden entschuldigte. Mittlerweile ist ja auch eine leichte Verbesserung eingetreten. Erfreulich viel konnten wir über neue Software aus dem Osten berichten, in dem immer noch große Programmierpotentiale liegen. Die bis heute letzten AMC-Neuheiten trudelten im Februar bei uns ein. Seitdem hörten wir nichts neues mehr von dort. Neu war auch das ZONG-Sonderheft I mit Ringbindung und DIN A4 Format. Es half seitdem schon vielen verzweifelten Spielern.

Die internationale Münzautomaten Ausstellung kam im März nach Frankfurt. Hier fand man die neusten Spielhallenhits auf einem Fleck. Es ging einem richtig das Herz auf. Bremen statteten wir ebenfalls einen Besuch bei einer Computer-Börse ab, mußten jedoch feststellen, daß damit auf Dauer keine neuen ZONG-Leser zu beglücken sind.

Der April war ein schwarzer Monat für die XL/XE-User. Zuerst erlosch der erst kurz vorher aufgegangene Hardwarestern Magicsoft wieder, und dann zog der Compyshop nach Dortmund um, die bis dahin noch bei ihm liegenden XL/XE-Sachen fallenlassend.

Im Mai feierten wir in der Redaktion die 25.Ausgabe! Zudem fand in Dortmund die Hobbytronic '91 statt, auf der als einziger Stand für 8-Bit der ABBUC vertreten war.

Im Juni kamen dann die großen Veränderungen: Wir führten das zweispaltige Format ein, große Vergleichstests mit vielen Screenshots füllten neue Seiten, Workshops zu bestimmten Themen wurden

eingerichtet. Auf gut Deutsch: ZONG wurde komplett auf den Kopf gestellt. Wir hoffen, die Veränderungen sind angekommen!

Im Juli flatterten uns dann die neusten Spiele aus Polen auf dem Tisch. Fred und Mission weisen eine hervorragende Qualität auf und zeigen uns, wie viel wir noch vom Osten zu erwarten haben. In Dresden fand das erste große Atari-Treffen statt, welches aber von Raupkopierereien überschattet wurde. Die Serie "Adventureprogrammierung" und unsere Interview-Reihe begann in diesem Monat.

Im August begann dann das monumentale Projekt der Lemmings-Anlehnung "The Brundles". Ein starker Grafiker wurden gefunden, neue Konzepte erstellt. Den Höhepunkt dieses Jahres bildete die ATARI-Messe in Düsseldorf, auf der zum ersten mal seit langem wieder mehrere 8-Bit Anbieter vertreten waren. Das ZONG-Team konnte sich einen Eindruck über die komplette Software machen, die es inzwischen auf dem deutschen 8-Bit Markt gibt.

Das in der September-Ausgabe geführte Interview mit Ataris 8-Bit Verkaufsleiter Herrn Huber gehört eindeutig zu den diesjährigen Highlights. Erfährt man doch aus erster Hand, wie es bei Atari intern um den 8-Bit steht. Das ATARI-Magazin erschien in seiner ersten Ausgabe, USA-Importe beglückten die User. Die ersten Grafiken zu "The Brundles" erschienen. Mit den längeren Abenden stiegen auch wieder die Softwareneuheiten im eigenen Land. Im Oktober und November dieses Jahres tauchten erst Raritäten von unschätzbarem Wert auf, später flatterten uns die ersten neuen Softwareentwicklungen aus allen Teilen Deutschlands ins Haus. Einen weiteren Höhepunkt konnte man mit der ABBUC JHV verzeichnen. Umfassend wurde man über alle Neuheiten informiert, Informationen sprudelten nur so heraus. Mit dem neuen Pokey-Sound-Sampler hatte ein weiteres hochqualitatives Produkt die Grenze zu Deutschland überwunden. Der echte 4-Bit Sampler wird uns auf Dauer eine tolles Soundvergnügen bereiten.

Zum Schluß des Jahres haben wir dann nochmal so richtig geklotzt: Ein komplett neues Outfit legten wir uns an, und auch die Serien stammten nun aus der Feder neuer Autoren. Wir finden, dies ist ein gelungener Abschluß!

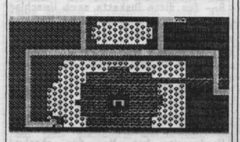
Fazit

Das vergangene Jahr hat uns in unserem Kurs bestätigt. Es geht spürbar stark aufwärts mit dem XL/XE, nicht zuletzt durch die erhöhte Nachfrage aus dem Osten. Viele neue Software überraschte uns, aber auch alte Sachen sind inzwischen wieder erhältlich. Es geht voran mit dem XL/XE Markt. Wir wünschen uns allen, daß dies im nächsten Jahr so weiter geht. Je mehr ZONG-Leser wir bekommen, desto stärker können wir dieses Magazin noch ausbauen! Wenn wir alle zusammenhalten und das Raupkopieren sein lassen, hat der XL/XE noch lange eine Chance!

Anzeige

Testberichte

Fantastic Journey



Vor vielen Jahren regierte einmal ein König in einem fernen Land. Wie immer gab es auch hier viele Neider. Der böse Zauberer Rumburak nutzte die Gelegenheit, als der weise König krank war, um dessen Zauberstab zu stehlen und sich damit auf eine ferne Insel zu teleportieren. Deine Aufgabe ist es nun, auf der fernen Insel die einzelnen Stabteile zu finden, um den Frieden im Land wieder herzustellen.

Als erstes fällt mir bei diesem Spiel das recht primitiv gezeichnete Cover auf. Lädt man nun das Programm, wird man von einem von irgendwoher bekannten Titelbild sowie einer von irgendwoanders her bekannten Musik begrüßt. Nun gut, einfach mal gespielt, denkt man sich, und schon geht's los.

Man hat die Wahl zwischen einem neuen oder einem alten Spiel. Beim ersten Mal muß man natürlich das neue Spiel wählen und bekommt so vom Programm einen Character kreiert. Ist einem dieser genehm, geht's weiter, wenn nicht, macht das Programm einen anderen Vorschlag. Danach kann man auch schon losspielen. Die Anleitung erklärt alle Möglichkeiten kurz und treffend, man muß keine langen Bücher wälzen, um spielen zu können. Man wandert nun mit seiner Figur in der von oben dargestellten Landschaft umher und kann dort gegen Monster kämpfen, um Erfahrung und Gold zu sammeln, kann sich in Städten ausruhen, Geld auf der Bank deponieren, sich weiterbilden usw. In versteckten Höhlen findet man dann so nach und nach die einzelnen Teile des wertvollen Stabes. Man merkt bei diesen Spiel schnell, wie interessant und spannend Rollenspiele sein können, vor allen Dingen, weil das Spiel hier nicht durch komplizierte Kampfsysteme erschwert wird. Das eingebaute Kampfsystem läßt zum Glück auch sehr kurze und einfache Kämpfe gegen Monster zu. Bis man einmal das ganze Spiel geschafft hat, vergeht eine ganze Weile. Bei meinen Testversuchen fand ich lediglich die ersten drei Teile in der ziemlich weiträumig angelegten Landschaft. Da man den Spielstand jederzeit abspeichern kann, kommt auch kein Frust auf.

Fazit

Wer auf grafische Tricks und derartige (eigentlich unnütze) Scherze verzichten kann und lieber ein spannendes Spiel spielt, ohne lange Regeln studieren zu müssen, ist mit Fantastic Journey genau richtig bedient.

Hersteller: F.Holst
Datenträger: Diskette
Preis: DM 24,80
Bezug: KE-SOFT
Muster von: F.Holst

Kemal Ezcan

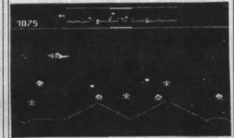
Low-Price Disk #2

Nachdem uns letzten Monat der erste doch recht magere Teil der neuen Serie aus dem Hause Powersoft/Markus Rösner auf den Bewertungstisch flatterte, wollte man diesmal etwas mehr sehen. Das Cover geht denn auch schon etwas in die richtige Richtung. Das Spiel, oder besser gesagt die Story, ist schnell erklärt: Einem Zauberer wird die Aufgabe gestellt, innerhalb einer gewissen Zeit aus einem Labyrinth zu entkommen. Diese ist mehrere Stockwerke hoch und verschachtelt. In einigen Räumen sind Schlüssel versteckt, die er alle einsammeln muß. Die Darstellung der Räume beschränkt sich auf Text, in dem die Nummer des Raumes, sein Inhalt und seine Ausgänge erklärt sind. Durch Eingabe von N, O, S, W, H, R kann man die Richtung bestimmen, mit NIMM SCHx den jeweiligen Schlüssel nehmen. So einfach das klingen mag, so einfach ist auch das Spiel. Man wandert umher, zeichnet einige Mini-Karten und sonst nix. Hinderlich ist nur, daß einem nach einiger Zeit die Luft ausgeht (natürlich ohne vorherige Ankündigung) und kurz ein Text erscheint der aber ebenso schnell einem Selftest weicht. Super! Genauso die Inventory, die es nicht schafft, mehr als einen Schlüssel anzuzeigen! Nun genug des negativen, heben wir das positive hervor. Zu bewundern ist der Produzent, der scheinbar die Zeit hat, alle Diskettenhüllen einzeln auszuschneiden und zusammenzukleben. Bravo! Ebenfalls positiv ist der PD-Bonus auf der Rückseite. Man erhält einen kompletten Levelsatz zu dem KE-SOFT Spiel PUNGOLAND. Der Preis ernüchtert jedoch ein wenig den Enthusiasmus. DM 8,-- für diese Diskette samt Umschlag zu verlangen, mag zwar den Aufwand des Hüllenklebens rechtfertigen, den der Produzent hatte, nicht aber die Software, die man geliefert bekommt.

Fazit: Wieder ein nicht fehlerfreies Spiel, welches zur besseren Hälfte aus PD-Software besteht und ein unter PD-Niveau liegendes Spiel auf der Vorderseite hat. Nur für absolute Freaks zu empfehlen.

Marc Becker

Defender



Ich möchte hier einmal ein altbekanntes Spielhallenspiel, nämlich Defender, unter die Lupe nehmen. Das Spiel wird von Atari selbst hergestellt und ist als Steckmodul erhältlich. Nach Einstecken des Modules und Einschalten des Rechners findet man sich im Titelscreen wieder, in dem man per Tastendruck verschiedene Schwierigkeitsgrade, den Zweispieler-Modus sowie die Demo anwählen kann. Ein kurzer Druck auf die START-Taste und los geht's. Man schwebt mit seinem Raumschiff über eine einfach gezeichnete, dafür aber sehr schnell scrollende Landschaft, in der Menschen der eigenen Rasse umherlaufen, und muß versuchen, die herumfliegenden "Lander" daran zu hindern, diese Menschen zu entführen und somit zu gefährlichen "Mutanten" zu machen. Hierzu hat man seinen Laser sowie drei "Smartbombs", die alle Feinde auf dem Bildschirm vernichten. Um einen besseren Überblick über die Landschaft zu erhalten, gibt es am oberen Bildschirmrand neben den Anzeigen für Puntke, Leben und Bomben auch noch einen Scanner, der das ganze Geschehen im Kleinformat darstellt. Neben den bereits erwähnten Landern und Mutanten gibt es noch "Pods", die sich bei Beschuß in viele kleine "Swarmer" auflösen, die sehr schwer zu erwischen sind. Die "Bomber" fliegen zwar langsam umher, legen aber permanent Bomben in die Landschaft. Benötigt man zu lange, um den Level von Aliens freizuräumen, taucht ein "Baiter" auf, der einem wie wild hinterherjagt! Schaffen die Landers es, alle Menschen zu kidnappen, ist der Planet vernichtet und man gelangt in den Weltraum, in dem es von Mutanten nur so wimmelt! Das gibt zwar mehr Punkte, ist aber in den meisten Fällen absolut tödlich.

Die englische Anleitung ist sehr ausführlich und gibt sogar wichtige Tips. Grafisch gesehen ist das Spiel oberer Durchschnitt, die Effekte sehen echt lustig aus. Der Sound ist passend, Musik ist leider nicht vorhanden. Insgesamt ein Spiel, daß sich auf jeden Fall lohnt, da es immer wieder Spaß macht und eine große Herausforderung darstellt, weil es neben Action auch Strategie und Planung erfordert.

Hersteller: Atari
Datenträger: Steckmodul
Preis: DM 19,80
Bezug: KE-SOFT
Muster von: KE-SOFT

Kemal Ezcan

Trailblazer

Ein hüpfender Ball ist etwas schönes, zumal, wenn er sich dazu noch dreht. Zwei Bälle sind natürlich noch schöner, viele Bälle das allerschönste. Leider muß man sich in diesem Spiel auf zwei Bälle beschränken, mit denen man den dreidimensional dargestellten Parcour bewältigen muß. Spielen kann man alleine, gegen einen Partner oder gegen den Computer. Ziel ist es, in den beiden letzten Fällen, erster zu sein, im ersten in einer vorgegebenen Zeit die Strecke zu bewältigen. Aus drei Parcouren darf man wählen. Hat man dies getan, gilt es mit einem bemerkenswert animierten Ball heil über die Strecke zu kommen. Diese besteht aus verschiedenen Quadraten, die je nach Farbe beschleunigen, bremsen, tödlich sind oder Sprünge erzeugen.

Der Ball rollt friedlich vor sich hin. Man kann ihn beschleunigen, bremsen, oder aber springen lassen, um eines der schwarzen Löcher zu bewältigen. Hört sich leichter an, als getan. Man kommt ziemlich schnell auf eine sehr hohe Geschwindigkeit, in der der Boden nur

so dahinfegt. Das ganze spielt im Weltall und wenn man nicht aufpaßt, ist man schnell weg vom Fenster. Die Ladezeit hält sich in Grenzen. Die tolle Animation und das rasent schnelle 3D-Finescrolling faszinieren nachhaltig. Durch die verschiedenen Spielmodi kann man den Schwierigkeitsgrad variieren. Mit Musik und Sound wird man zusätzlich versorgt. Insgesamt eine überzeugendes Spiel zu einem vernünftigen Preis.

Datenträger: Kassette
Hersteller: Gremlin
Preis: DM 12,50
Bezugsquelle: KE-SOFT
Muster von: KE-SOFT

Marc Becker

Plot's

In Ausgabe 10/91 stellten wir Euch das neue Spiel aus dem Hause Mei-Hei Soft vor. Da es sich damals noch nicht um die Endversion handelte, konnte keine vernünftige Bewertung abgegeben werden. Dies soll nun nachgeholt werden.

Bewertung

Auf Grafik und Sound wurde in Ausgabe 10/91 bereits eingegangen. An diesen beiden Punkten wurde nichts verändert. Bei der Vorstellung wurde die Logik kritisiert, die nicht dem Spielhallenvorbild "Plotting" entsprach. Erfreulicherweise hat man sich unsere Kritik zu Herzen genommen und eine Wahlmöglichkeit eingebaut: Der erste Spielmodus entspricht dem original Spielhallenspiel, der zweite Modus der Mei-Hei Version, bei der man neue Steine per Zufall bekommt. Nach Aussage des Programmierers soll man mit dieser Methode bessere Chancen haben. Welchen Modus man wählt, ist natürlich Geschmackssache.

Fazit

Ein schönes Spiel, das, dank der zwei verschiedenen Spielmodi, viel Spaß macht. Grafisch zwar nicht so ansprechend wie "Plot" (Player's Dream I), dafür aber für zwei Spieler gleichzeitig geeignet.

Datenträger: Diskette
Hersteller: Mei-Hei Softstudio
Preis: ca. DM 24,--
Bezugsquelle: Computer Studio 2000
Muster von: Computer Studio 2000

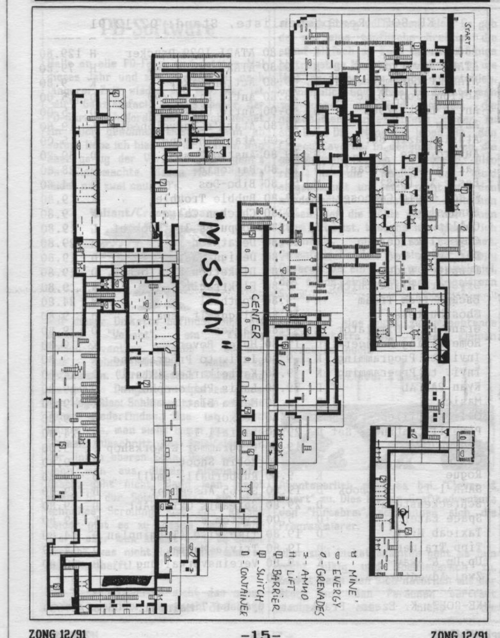
Kemal Ezcan

Lieber User,

ZONG ist eine Zeitschrift zum Mitmachen. Deshalb ist es besonders wichtig, daß Ihr uns Eure Beiträge zusendet. Ob es nun Leserbriefe, Fragen, Kritik oder Vorschläge sind, jede Einsendung ist willkommen. Nur so können wir ZONG noch interessanter und abwechlungsreicher gestalten.

Sendet Eure Beiträge an:

Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4



Anzeige

KE-SOFT Restpostenliste, Stand: 02/12/91

Titel		Preis	Titel		Preis
180 Darts	K	9.80	ATARI 1029 Drucker	H	129.80
ATARI Joystick	H	9.80	ATARI Light Gun	H	79.80
ATARI Programmrecorde	H	49.80	Action Biker	K	9.80
Action! Tool-Disc	D	28.80	Antic Disk 2/90	D	5.00
Antic Disk 4/90	D	5.00	Antic Disk 9/89	D	5.00
Asylum	K	14.80	Atari's Encyclopedia	L	19.80
Atarimagazin'88: 10	L	5.00	Atarimagazine	L	5.00
Austro.Base	D	39.80	Austro.Text	D	39.80
Ball Blazer (Lucasf.)	D	29.80	Barkonid	D	28.80
Basic XL (OSS)	M	59.80	Bibo-Dos	D	14.80
Black Magic Composer	D	29.80	Bubble Trouble	K	9.80
Bundesliga	D	19.80	Chicken Chase	K	9.80
Collapse	K	9.80	Computes 3rd Book of	L	19.80
Crystal Raider	D	19.80	Decathlon	M	29.80
Der Leise Tod	D	14.80	Design Master	D	19.80
Despatch Rider	K	9.80	Disketten Bibliothek	D	19.80
Dry Corn Blind Chicke	D	9.80	Elektraglide	K	9.80
Escape from Traam	K	9.80	Football	M	24.80
Ghostbusters	D	19.80	Glaggs-It, small	D	9.80
Grand Prix Simulator	K	9.80	Hacker	D	19.80
Home Filing Manager	D	19.80	Hover Bover	K	9.80
Invi. to Programming	K	9.80	Invi. to Programming	K	9.80
Invi. to Programming	K	9.80	Karteikarten (Atari)	D	14.80
Kyan PASCAL	D	79.80	Lapis Philosophorum	D	19.80
Masic	D	24.80	Matta Blatta	K	9.80
Ollies Follies	K	9.80	Perxor	D	9.80
Pinball Contruct. Set	D	29.80	Pitfall II	M	24.80
Pooyan	D	19.80	Programmer's Workshop	D	5.00
Quick	D	34.80	Robin Shoot	D	9.80
Rogue	K	9.80	Rubberball, small	D	9.80
SAGA 1-12 + Hintbook	D	19.80	ST-65 Assembler	D	29.80
Schreckenstein	D	29.80	Sereamis ORIGINAL!	D	19.80
Space Eater	D	5.00	System 8	K	9.80
Taxicab Hill	D	19.80	Time Wise (Terminplan	D	14.80
Tipp Trainer	D	19.80	Trivia Mania	D	14.80
Up Up & Away	K	9.80	Vereinsverwaltung	D	29.80
Zwei Adventures	D	12.00			

KE-SOFT: K. Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal, 06181/87539

Serien

PD-Software

Hallo an alle PD-Fans, zum letzten Mal dieses Jahr und zum ersten Mal nach längerer Zeit wieder mit mir. Wer ist "mir"? Ganz einfach, Markus Rösner, der PD-Guru auch Nordheim. An mich werdet Ihr Euch gewöhnen müssen, denn ab sofort habe ich hier das Kommando. Nun aber genug der Vorrede, jetzt geht's ans Eingemachte. Diesen Monat gibt's leider nur zwei neue PD's.

Valiant/Creepy Caverns



Auf dieser Diskette befindet sich als erstes "Valiant", ein kleines Action-Adventure. Aufgabe ist es, aus dem geheimnissvollen Wald zu entkommen. Verschlossene Türen und ein großes Dungeon versperren einem den Weg. Also: Schlüssel suchen und die Türen wiederfinden. Das ist Kunst! Warum? Na, man sieht immer nur einen kleinen Ausschnitt des Spielfeldes in der linken oberen Ecke. Doch was ist, wenn man aus diesem hinausläuft? Ätsch, geht nicht, denn man bleibt immer in der Spielfeldmitte, ein sehr schnelles Scrolling löst das Rätsel. Leider gibt es zu diesem Spiel keine Story, aber man kommt auch so damit zurecht, was nicht heißt, daß man es schnell schafft!

Bei "Creepy Caverns" sieht das schon anders aus: Hier ist sowohl Anleitung als auch Story vorhanden. Also: Es gab da mal eine teuflische Kreatur, die schuf einfach so kurz nebenbei einige blutrünstige Monster, die nachts in die Welt auszogen, um Dinge zu stehlen, vornehmlich Gold. Hmm, da könnte man ja schnell zu Geld kommen, die gestohlenen Dinge einfach wieder zu stehlen. Die Monster leben in den Creepy Caverns, in denen sie auch die gestohlenen Sachen aufbewaren. Also rein in die Höhlen, das Gold eingesammelt und sich nicht von den mörderischen Monstern erwischen lassen. Daß die Höhle nicht nur einen Raum groß ist, brauche ich, glaube ich jedenfalls, nicht zu erwähnen. Jedenfalls handelt es sich bei "Creepy Caverns" um ein Renn- und Sammelspiel, das schon eine Zeit lang begeistern kann.

Insgesamt eine nicht zu verachtende Spiele-Diskette mit einem kleinen Adventure-Touch.

Clever & Smart



Abenteuerlich geht es bei "Clever & Smart" zu. Dies ist ein Grafikadventure von "Hirsebrei", so nennen sich die Programmierer.

Über zwei Diskettenseiten geht es nun recht ulkig und abenteuerlich zu. Zuerst kann man sich natürlich mit der Story und den Personen vertraut machen, zwar nicht die

bestprogrammierte Laderoutine, aber die Bilder sprechen für sich.

Die Bilder können sich sehen lassen. Was man so während des Spieles alles anstellen kann, ei ei ei! Alles ist natürlich mit viel "Humor" präsentiert.

Die Programmierung des Spieles ist ein wenig schlampig, aber der Humor dominiert bei diesem Grafikadventure sowieso, da geht nichts drüber. Für Adventure-Freunde auf jeden Fall empfehlenswert.

Nächstes Mal gibt's dann hoffentlich etwas mehr neuen Stoff. Bis dahin versuche ich auch noch, neue Disks zu entwickeln.

Ich wünsche Euch schöne und feuchtfröhliche Feiertage.

Markus Rösner

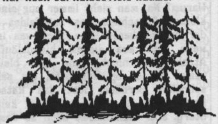
Adventure Programmierung

Zuerst die schlechte Nachricht für alle Fans dieser Serie: Kemal Ezcan wird die Serie, die immerhin schon fünf Folgen umfaßt, nicht mehr weiterführen.

Nun die gute Nachricht: Sie wird trotzdem fortgesetzt, lediglich mit dem Unterschied, daß nun ich - Stefan Sölbrandt, Programmierer der Zeitmaschine Trilogie und anderen Adventures - die Fäden ziehen werde. Ich habe dabei die Möglichkeit, eine Menge Tips und Anleitungen zur Lösung der unterschiedlichsten Probleme zu geben, da ich in der Lage bin, immer wieder auf Beispiele aus dem Spiel "Die Außerirdischen" zurückzugreifen. Dies kann allerdings unter Umständen den Nachteil haben, daß ich für bereits besprochene Teilgebiete andere Lösungen habe. Trotzdem werde ich mich bemühen, auf bereits besprochene Arten der Programmierung zurückzugreifen. Darum wollen wir auch jetzt keine Zeit mehr verlieren und uns dem heutigen Thema widmen: Räume und deren Zusammenhang.

Was sind Räume?

Wenn man bei der Programmierung von Adventures von Räumen spricht, bekommt man unter Umständen eine falsche Vorstellung von der wesentlichen Bedeutung eines Raumes. Das liegt daran, daß man sofort an ein Zimmer mit vier Wänden, Decke und Boden denkt. Wenn man es schafft, sich von dieser eingeengten Denkweise zu lösen, wird das spätere Adventure spannender und komplexer und besitzt nur noch ca. halbsoviele Räume.



Der entscheidende Punkt ist, daß ein Raum genausogut ein Wald, eine Wiese, eine Garage oder eine Konservenbüchse sein kann (um es einmal ganz krass zu beschreiben). Daher gilt auch hier, ähnlich wie bei den Gegenständen: Bloß keine Räume als reine Lückenfüller benutzen, denn damit wird kostbarer Speicherplatz vergeudet, der besser für mehr Puzzles verwendet werden sollte. Am besten schaut sich jeder sein Konzept einmal an und streicht alle Räume, die nur der Verbindung dienen, durch. Danach sind alle Räume dran, die keinen Sinn erfüllen. Es können natürlich auch Räume zur Irreführung oder Vergrößerung der künstlichen Welt vorhanden sein, nur sollte das immer einen Sinn haben.

Wie speichert man Räume?

Wie man den Zusammenhang der Adventure-Welt im Computer speichert, läßt sich am besten im Beispiel-Programm nachvollziehen. Die REM-Zeilen müssen natürlich nicht mit eingetippt werden, da sie nur zur Erklärung dienen. Das eigentliche Programm ist also recht kurz.

Die für den Zusammenhang interessanten Zeilen stehen ab 680. Jede einzelne Zeile enthält die Daten für jeweils einen Raum: Zeile für Raum(Raumnr.) = 679 + Raumnr. Darauf folgen vier Werte, die diesen Raum zu anderen in Bezug setzen. Der erste Wert gibt an, wohin man in Richtung Norden gelangt, der zweite gilt für die Bewegung Richtung Osten, darauf folgt der Wert für Süden und schließlich für Westen.

Beispiel: 683 DATA 2,5,6,0

Wir befinden uns in Raum 4 (684 = 679 + 4). Wenn wir diesen Raum Richtung Norden verlassen, im Beispielprogramm also "N" eingeben, gelangen wir in Raum 2, Richtung Osten in Raum 5, Richtung Süden in Raum 6 und Richtung Westen in Raum 0. Nein, eben nicht! Die Null bedeuted hier nämlich, daß kein Weg in diese Richtung existiert. Im Programm (460) wird an dieser Stelle die Meldung ausgegeben, daß es keinen Weg gibt, worauf er zur INPUT EING$-Anweisung zurückspringt.

Oben und Unten?

Sicherlich hat diese Art der Vereinfachung eine Menge Nachteile, vor allem bezogen auf die Realitätsnähe. So gibt es nur vier Richtungen, in die wir uns bewegen können. Man kann jetzt einwenden, daß es auch Programme gibt, die zusätzlich noch die Richtungen "Oben" und "Unten" erlauben. Ich habe das System mit sechs Richtungen aus zwei Gründen nicht bei "Die Außerirdischen" angewandt:

Der Speicherplatzverbrauch ist enorm groß und zumeist auch überflüssig, da es nur ganz selten vorkommt, daß man sich nach Oben oder Unten bewegen kann, man aber trotzdem zu jedem Raum sechs Daten speichern muß.



Dem Menschen ist es einfach von der Natur her nicht gegeben, sich in drei Dimensionen zu bewegen. Darum ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß

sich jede menschliche Bewegung auf eine zweidimensionale (Nord, Süd, Ost, West) reduzieren läßt. Wenn sich also vor uns eine Treppe befindet, reicht es völlig aus, mit der Eingabe "N" für Norden nach oben zu gelangen.

Irrgärten

Fast alles, was Nachteile hat, hat auch Vortiele. Durch die Art der Speicherung drängt sich ein interessanter Gedanke auf. Die Überlegung ist folgende:

"Wenn ich von Raum drei in Richtung Norden nach Raum fünf komme, muß ich nicht unbedingt von Raum fünf in Richtung Süden in Raum drei zurückgelangen."

Wenn man diese Eigenart des Systems erkennt und ausnutzt, kann man mit Hilfe weniger Räume ganze Irrgärten im Computer speichern. Als Beispiel ändert bitte einige Zeilen im Listing wie folgt um:

```
681 DATA 3,4,6,2
683 DATA 6,2,7,6
684 DATA 4,6,6,7
685 DATA 6,6,8,7
686 DATA 6,8,9,6
```

So, nun versucht mal, den richtigen Weg durch den Wald zur Hütte zu finden. Bis das alle geschafft haben, vergeht bestimmt ein Monat, so daß ich an dieser Stelle nur noch den Hinweis geben kann, daß es in der nächsten Ausgabe um Objekte und Gegenstände gehen soll.

Stefan Sölbrandt

```
10 DIM EING$(40),RI(9,4)
30 ---------------------------------
40 REM Die Variable SP speichert die
45 REM Nummer des Raumer, in der
46 REM Sich der Spieler befindet!
50 SP=9
55 ---------------------------------
56 REM In die zweidim. Feldvariable
       RI(9,4) werden die Daten ab
       Zeile 680 eingelesen.
57 REM Die Daten sind wie folgt ge-
       speichert:
       RI(Raumnr.,Richtung)=Raumnr.
60 RESTORE 680:FOR I=1 TO 9:FOR Q=1 TO
 4:READ A:RI(I,Q)=A:NEXT Q:NEXT I
62 ---------------------------------
180 REM Jetzt wird die aktuelle
        Raumbeschreibung auf dem
        Bildschirm ausgegeben.
190 GOSUB 500+SP:?
192 ---------------------------------
193 REM Ziel des Spiels wurde er-
194 REM reicht (Huette gefunden)!
195 IF SP=1 THEN END
196 ---------------------------------
200 REM Die Eingabeanalyse prueft
        ob es sich bei der Einga-
        be um den Buchstaben N,O,
205 REM S oder W handelt und gibt
        der Variable RI abhaengig
        davon den Wert 1,2,3 o.4.
210 ? "-> ";:INPUT EING$
212 IF LEN(EING$)<3 THEN 450
216 ? "Bitte N,O,S oder W eingeben.":?
 :GOTO 210
450 RI=0:IF EING$(1,1)="N" THEN RI=1
452 IF EING$(1,1)="O" THEN RI=2
454 IF EING$(1,1)="S" THEN RI=3
```



```
456 IF EING$(1,1)="W" THEN RI=4
458 IF RI=0 THEN 216
460 IF RI(SP,RI)=0 THEN ? "Dahin fuehr
t kein Weg!":? :GOTO 210
470 SP=RI(SP,RI):GOTO 190
499 ---------------------------------
500 REM *** Raumbeschreibungen ***
501 ? "Ich stehe vor einer geheimnisvo
llen  Huette!":RETURN
502 ? "Ich befinde mich im Wald!":RETU
RN
503 ? "Ich befinde mich im Wald!":RETU
RN
504 ? "Ich befinde mich im Wald!":RETU
RN
505 ? "Ich befinde mich im Wald!":RETU
RN
506 ? "Ein spaerlich ausgearbeiteter H
olzzaunschneidet eine harte Grenze zwi
schen  Wald und Weideflaeche.":RETURN
507 ? "Ich befinde mich im Wald!":RETU
RN
508 ? "Ich stehe vor einem kleinen Tue
mpel.  Ein stechender Geruch von Faeul
nis  dringt mir in die Nase.":RETURN
509 ? "Ich stehe am Rande eines grosse
n dues-teren Waldes.":RETURN
669 ---------------------------------
670 REM *** Richtungstabelle ***
671 REM DATA 680+Raumnr. Nord,Ost,Sued
,West
680 DATA 0,0,3,0
681 DATA 0,3,4,0
682 DATA 1,0,5,2
683 DATA 2,5,6,0
684 DATA 3,0,7,4
686 DATA 4,7,0,0
688 DATA 5,8,9,6
690 DATA 0,0,0,7
692 DATA 7,0,0,0
```

Turbobasic Listing

Grafikentwurf

Hallo liebe Freunde des Atari-Computers!

Eines schönen Tages rief Kemal Ezcan bei mir an und fragte mich, ob ich für ZONG einen Grafik-Kurs machen könne. Ich sagte zu und begann gleich, mir Gedanken zu machen. Was dabei herauskam, könnt Ihr nun Monat für Monat in ZONG lesen. Ich wünsche Euch viel Spaß und hoffe, daß Euch meine Erfahrungen beim Erstellen eigener Grafiken helfen werden.

Was erwartet Euch?

Zunächst möchte ich einmal anmerken, daß man von einem guten Klemptner erwarten kann, daß er gutes Werkzeug hat. Und in das Behandlungszimmer eines Zahnarztes mit vorsinflutlichen Geräten würde ich mich auch nicht freiwillig setzen. Es ist also zu erwarten, daß sich jemand, der sich mit Computergrafik beschäftigen möchte, auch um ordentlich Programme kümmert, d.h. sie sich kauft (nicht kopiert!). Wenn ich also das eine oder andere Programm erwähne, so ist dies keine Schleichwerbung, denn manche Programme sind einfach Standard, und

man sollte sie haben, wenn man sich mit Grafik beschäftigt. Ich werde bei den jeweiligen Programmen, die ich erwähne, auch mindestens eine Bezugsquelle angeben.

Ich habe für Euch folgende Themen bereitgestellt, die nach und nach erläutert werden:

Schriften (Typografie)
3 Dimensionen (Plastizität)
Aufteilung (Komposition)
Bewegung (Animation)
Atari- und Computerspezifisches

So, nun noch ein paar Worte zur Didaktik (das Wort klingt so schön): Ich werde die verschiedenen Themen nicht sinnlos trennen, sondern in jeder Folge verschiedene Teilbereiche ansprechen. Ich denke, am besten lernt man nicht nach Schema F., sondern durch Ausprobieren. Und da ist es unangebracht, streng systematisch vorzugehen. Learning by doing! Und deshalb gleich hinein ins Kampfgetümmel ...

Ich werde nun den typischen Ablauf beim Erstellen einer Grafik aufzeigen und anhand dieses Fallbeispieles in den nächsten Folgen darauf eingehen, was ich da überhaupt genau getan habe.

Achtung, fertig, los!

Aufgabe ist es nun, ein Titelbild für ein fiktives Spiel - nennen wir es einmal "Selectra" - zu entwerfen. Also wird erst einmal in der Diskettensammlung gekramt, ob nicht ein passender Zeichensatz zur Verfügung steht. Da ich nicht weiß, um was für ein Spiel es sich handelt, bin ich in der Wahl des Fonts (Zeichensatzes) frei. Der Font sollte ein Standart 9-Sektoren Format haben. Als nächstes wird das Programm XL-Art (erhältlich bei PPP) geladen und das Wort "Selectra" in den noch leeren Bildschirm geschrieben. Schön groß und ruhig auch Pi mal Daumen.

Es fällt aber auf, daß die klobige 8*8 Auflösung der Standard-Zeichensätze in der Vergrößerung unzumutbar ist und daß der Schriftzug völlig unproportioniert ist. Was'n das? Nun, Proportionen könnte man mit "Verhältnis", "Abstimmung" definieren. Und die stimmt bei diesen Buchstaben nicht so ganz. Ist ja auch ganz logisch: Jeder Buchstabe nimmt beim Atari genau acht mal acht Punkte ein, ganz egal, ob es sich um ein "W" oder um ein "I" handelt. Das "I" ist normalerweise nur ein schlanker Strich, das "W" jedoch ungleich breiter. Und trotzdem nehmen sie hier den gleichen Platz ein. In unserem konkreten Beispiel müßte das "A" von "Selectra" viel breiter sein.

Es führen keine Wege daran vorbei: Sowohl eine feinere Abstufung als auch die Proportionalität müssen wir von Hand, am besten im Zoom-Modus, herstellen.

Diese Arbeit ist sehr mühselig und fordert etwas Augenmaß, da man sich immer vorstellen muß, wie zum Beispiel bei einem klobigen "S" die

geschwungenen Linien verlaufen. Am besten, man füllt die quadratischen Lücken, die durch das Vergrößern entstehen, mit Bildpunkten auf. Und zwar so, daß sie den Buchstaben ergänzen. Den Effekt mit den klotzigen Buchstaben sehen wir übrigens auch bei "The Print Shop", wenn wir eine Schriftgröße verdoppeln.

Als nächstes folgen drei weitere Schritte: Der Schriftzug wird nach oben verlegt, die Farben werden geändert und es kommt ein grafischer Schatten hinzu. Warum wir den Schriftzug nach oben legen, ist eine Frage der Komposition (Raumaufteilung), zu der wir später noch kommen werden.

Warum die Farben geändert wurden, ist ein Atari spezifisches Problem, das heißt, es hat speziell etwas mit Computergrafik zu tun. Das dritte Fragenzeichen ist der Schatten. Ich werde später in diesem Kurs erläutern, wie man einen grafischen Schatten oder sogar Reflexe entwirft.

Weiter geht's: Mit Hilfe der Objekt-Funktion wird dem Schriftzug eine schräge Lage gegeben. Man tut so etwas, um ein Bild aufzulockern. Man sollte wissen, daß gerade Linien (waagrecht wie senkrecht) immer etwas trockenes, statisches haben. Eine Schräge hingegen bringt Aktion und Leben ins Bild. Man sollte allerdings nicht überall Schrägen einbauen, das wirkt dann eher ungewollt komisch. Generell will ich Euch jetzt verraten: Ein Bild sollte mit einem Block zu erfassen sein und über eine echte Struktur verfügen. So eine dominierende Schräge bringt wirklich Leben ins Bild.



In den Platz, der jetzt rechts karg und leer geworden ist, können wir noch eine kleinere Grafik einbauen.



Wie ersichtlich, habe ich dort einen Atari-Computer hineinkopiert. Dieser Computer kommt nicht etwa aus dem Nichts, sondern aus meiner ganz privaten Bilder-Bibliothek. Ich möchte jedem und jeder nur dazu raten, sich einige Bilder-Disketten anzulegen, die dann als Bibliothek fungieren. Im Laufe der Zeit sammeln sich da Schätze an, die einmal (wenn man sie braucht) sehr,

sehr wertvoll werden. Wie dem auch sei: Wie man so einen Compy entwirft, wird noch gezeigt. Es soll uns hier erst einmal den Kahlschlag rechts auf dem Bildschirm füllen.

So, und das nächste Mal geht's weiter mit dem Titelbild zu "Selectra". Ich hoffe, Ihr habt so viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren, wie ich beim Tippen ...

Rolf A. Specht

Kochbuch

Alle Jahre wieder stellen sich viele Menschen stundenlang vor den Backofen, um Ihren lieben Mitmenschen mit eigenen Kreationen und Künsten die Feiertage zu versüßen. Auch wir möchten zur jährlichen Freßsucht unseren Teil beitragen und haben uns einige leckere Rezepte ausgesucht. Wir würden uns freuen, wenn die Leser, die sie ausprobieren, uns auch einiges zum Kosten zusenden würden (wird natürlich belohnt!). Den Anfang machen die bekannten

Mozartkugeln



Dazu brauchen wir (für 50 Stück):

250g Nougat im Block, 150g Puderzucker, 250g Marzipan Rohmasse, 1-2 Teelöffel Rosenwasser, 200g zartbittere Kuvertüre

Die meisten Zutaten bekommt Ihr in jedem normalen Lebensmittelgeschäft, das Rosenwasser gibt's in der Apotheke.

Zuerst legen wir den Nougatblock für eine Stunde in den Kühlschrank, damit er schön fest wird. In der Zwischenzeit müßt Ihr den Puderzucker durch ein feines Sieb in eine Schüssel sieben. Die Marzipan-Rohmasse wird nun in kleine Würfel geschnitten, zum Puderzucker hinzugegeben und mit soviel Rosenwasser vermischt, daß ein formbarer Teig entsteht. Dieser wird auf einer mit Puderzucker bestreuten Arbeitsfläche zu einer Platte von 30cm*15cm ausgerollt und in 50 gleichgroße Quadrate geschnitten.

Von der inzwischen kalten Nougatmasse müssen nun 50 Kugeln mit kalten Fingern geformt werden. Jedes Marzipan-Quadrat wird um eine Nougatkugel gelegt. Die Nahtstellen müßt Ihr dabei gut zusammendrücken und die Gebilde schön rund formen.

Die Kuvertüre zerbröselt Ihr und laßt sie in einem Wasserbad schmelzen, wobei daß Wasser nicht kochen darf. Ist sie ganz flüssig, nehmt Ihr sie aus dem Bad und kühlt sie langsam unter ständigem Rühren ab. Ist dies geschehen, muß sie wieder auf circa 30 Grad erwärmt werden. Das klingt zwar etwas sinnlos, ist aber dennoch sehr wichtig, denn nur dann ist sie gut zu handhaben.

Die einzelnen Kugeln werden nun auf einer Gabel in diese Kuvertüre getaucht und nach dem Abtropfen auf einer Alufolie zum "Trocknen" aufbewahrt. Ist die Kuvertüre rundherum fest, wickelt die Kugeln in Alufolie oder Zellulanpapier, damit sie weiter schön frisch bleiben.

Doch nun auf zu neuen Leckereien:

Schokotrüffel

Hierbei braucht Ihr nicht erst im Wald wie Schweine nach den kostbaren Trüffeln zu suchen, sondern könnt alles in einem nahen Supermarkt erwerben. Wiederum erhalten wir 50 Stück durch die Verwendung von:

100g Vollmilchschokolade, 100g zartbittere Schokolade, 50g weiße Schokolade, 100g Butter, 150g Puderzucker, 1 Eßlöffel Cognac, 1 Eßlöffel Kirschlikör, 75g Schokoladenstreusel, 50 Pralinen Papierschälchen

Ähnlich der Kuvertüre zerbröselt Ihr wieder die Schokolade und laßt Sie in einem Wasserbad schmelzen. Die drei Sorten lassen sich gut miteinander vermischen. Nicht um die Schokolade weinen, Ihr bekommt sie ja gleich wieder. Die geschmolzene Schokolade wird nun aus dem Wasserbad genommen und abgekühlt.

Die Butter solltet Ihr nun in kleine Flöckchen schneiden und mit dem Puderzucker, dem Cognac und dem Kirschlikör verrühren. Am besten mit einem elektrischen Rührgerät auf Stufe 1.

Unter ständigem Rühren wird nun die Schokolade unter die Butter-Zuckermasse gemischt. Nun wird es spaßig: Die Trüffelmasse füllt Ihr in einen Spritzbeutel mit Sterntüllen. Nun spritzt Ihr diese in kleinen Rosetten in die Pralinenschälchen. Habt Ihr keinen Spritzbeutel zur Hand, müßt Ihr mühsam kleine Nocken von der Masse abstechen und mit zwei Mokkalöffeln in den Schälchen plazieren.

Jede Trüffelrosette muß sofort mit Schokoladenstreuseln bestreut werden. Ist die Masse erst einmal fest, haften die Streusel nämlich schlecht.

Habt Ihr es geschafft, alle Trüffel zu erstellen, müssen diese 6 Stunden im Kühlschrank abkühlen.

Zum Schluß noch ein kleineres Rezept:

Vanillehörnchen

Zutaten: 200g Butter, 100g Zucker, 260g Mehl, 100g geschälte, geriebene Mandeln, Vanillezucker zum Bestreuen

Die Zutaten mischt Ihr auf einem Brett, knetet den Teig gut durch und stellt Ihn kalt. Ist er in einer formbaren Temperatur, kreiert Ihr kleine Hörnchen, backt sie auf gefettetem Blech bei guter Hitze schön hell. Noch heiß, überstreut Ihr sie mit Vanillezucker.

Wir wünschen Euch guten Appetit und ein frohes Fest!

ZONG-Kochteam.

Datensortierung

Habt Ihr schon einmal eine Datenbank selbst programmiert? Egal, ob es sich dabei um eine Adressverwaltung oder Eure Plattensammlung handelt, früher oder später stoßt Ihr auf das Problem, die eingegebenen Daten in sortierter Reihenfolge ausgeben zu wollen.

Adressverwaltung

Als Beispiel nehmen wir eine Adressverwaltung. Der Benutzer soll Name, Straße und Ort eingeben. Nachdem alle Daten eingegeben sind, sortiert der Recher diese. Dies geschieht hier mit einer Methode, die bestimmt nicht die beste oder schnellste ist, aber auch für den Anfänger zu verstehen ist.

Programmaufbau

Als erstes müssen einmal Eingaben gemacht werden. Das Problem, das sich uns stellt, ist die Unterbringung der Eingaben im Speicher. Dazu wird erst einmal ein String (hier A$) mit einer Länge von 1000 dimensioniert. Dort packen wir alle eingegebenen Daten rein. Zur Zwischenspeicherung bei der Eingabe werden noch weitere Variablen (Länge jeweils 20) benötigt. Außerdem brauchen wir noch eine Variable für die Suchroutine (Test$). Um die Eingaben in den String zu packen, wird bei jeder Eingabe ein Zähler hochgezählt, der die Position des Eingabestrings im Gesamtstring angibt. In der Praxis sieht das dann so aus:

1) Der Benutzer gibt drei Angaben ein.

2) Die Teilstrings werden auf Länge 20 gebracht (Zeilen 50-57).

3) Die Teilstrings werden nacheinander in A$ übertragen (je 20 Zeichen).

4) Der Zähler "C" wird bei jeder Zuweisung um 20 erhöht.

Nach einer Eingabe könnte A$ z.B. so aussehen:

"ZONG Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4 "

Nun kann man sehen, daß der Name von Position eins bis 20, die Straße von 21 bis 40 und der Ort von 41 bis 60 geht. An der 61. Stelle in A$ würde dann die nächste Adresse angehängt werden.

Sortierung

Mit diesen Informationen können wir nun die Daten sortieren. In diesem Fall sollen die Adressen nach Namen sortiert werden. Hierzu wird ein sogenannter INDEX angelegt, der nach dem Sortiervorgang die Reihenfolge der Adressen enthält. Diese Methode hat den Vorteil, daß die Reihenfolge der Daten nicht verändert werden muß, also keine lange Verschiebung vorgenommen wird.

Programmablauf

In Zeile 150 beginnt eine Schleife, die von Eins mit Schrittweite 60 bis zum

Ende von A$ zählt. Die Länge steht im Zähler "C". Nun wird der erste Name bearbeitet. Die Gesamtzahl der vorhandenen Adressen speichert man in die Zwischenvariable Q. TEST$ bekommt den ersten Namen zugewiesen. In Zeile 200 wird nun eine zweite Schleife begonnen, die alle Namen nacheinander durchgeht. Ist TEST$ kleiner als der jeweilige Name, wird Q um eins erniedrigt. Nachdem diese Schleife komplett abgearbeitet wurde, steht also in Q die Position, an der der untersuchte Name am Ende (sortiert) stehen muß. An dieser Stelle wird nun im Array I (das Indexarray) die Anfangsposition dieser Adresse gespeichert. Nun wird mit dem nächsten Namen fortgefahren. Sind alle Namen abgearbeitet, stellt das Array I die komplette Reihenfolge der Adressen dar.

Ein Beispiel

Angenommen der Name "Albert" wurde als erstes eingegeben und es kommt auch kein Name im Alphabet vor diesem. Dann hat "Albert" im Gesamtstring A$ die Position 1-20. Da beim Abarbeiten der Schleife Q bis auf eins heruntergezählt wurde, da "Albert" der erste ist, wird er an erster Stelle im Array I gespeichert: I(1)=1.

Ausdrucken

Hier lassen wir zwei Schleifen laufen: Die eine zählt die Nummern der Einträge (R), die andere (X) die einzelnen Einträge (Name, Straße, Ort). Nun wird in I an erster Stelle nachgesehen, welcher Wert dort steht, dann werden die nächsten 60 Zeichen ab dieser Position aus A$ ausgedruckt und in I an zweiter Stelle nachgeschaut usw.
Das war dann auch schon alles. Natürlich ist graue Theorie immer kompliziert, aber wenn Ihr Euch das Listing anseht, wird Euch sicherlich einiges klarer werden.

Erweiterung

Das vorliegende Programm ist aber noch längst nicht perfekt: Was passiert z.B., wenn man beim Namen zweimal das gleiche eingibt? Hier seid Ihr nun gefordert. Baut das Programm zu einer richtigen Adressverwaltung aus!

Frederik Holst

```
10 DIM N$(20),S$(20),O$(20),A$(1000),J
A$(1),TEST$(20)
11 DIM I(100)
15 C=1
20 INPUT "NAME:    ",N$
30 INPUT "STRASSE: ",S$
40 INPUT "ORT:     ",O$
50 N$(LEN(N$)+1,20)="
   "
55 S$(LEN(S$)+1,20)="
   "
57 O$(LEN(O$)+1,20)="
   "
60 A$(C,C+20)=N$
70 C=C+20
80 A$(C,C+20)=S$
90 C=C+20
100 A$(C,C+20)=O$:L=L+1
```

Workshop

```
120 INPUT "WEITERE ADRESSEN: (J/N)? ",
JA$
130 IF JA$="N" OR JA$="n" THEN GOTO 15
0
140 C=C+20:GOTO 20
150 FOR H=1 TO C STEP 60
155   Q=L
160   TEST$=A$(H,H+19)
190   FOR X=1 TO C STEP 60
200     IF TEST$<A$(X,X+19) THEN Q=Q-1

210   NEXT X
215   I(Q)=H
220 NEXT H
225 FOR R=1 TO L
230   FOR X=1 TO 60 STEP 20
240     PRINT A$(I(R)+X-1,I(R)+X+18)
250   NEXT X
251   PRINT
255 NEXT R
260 END
```

Turbobasic Listing

Programmierer?

Du programmierst selbst? Du hast Tricks auf Lager, die nicht jeder kennt? Dein Wissen ist gefragt! Schreibe Deine Erfahrungen in Form eines lockeren Textes mit Beispielprogrammen! Für ZONG werden immer Themen für neue Workshops gesucht! Ein Honorar ist natürlich selbstverständlich!

Sende Deinen Beitrag an:
Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4

Achtung!

In unseren Regalen schlummern noch eine Menge Ausgaben früherer ZONG-Magazine. Sie sind prall gefüllt mit wertvollen Informationen, Berichten, spannenden Spielen und nützlichen Anwendungen für Ihren XL/XE.

Eine einzelne Ausgabe kostet DM 8,--.
Ab 5 Ausgaben nur noch je DM 7,--!
Ab 10 Ausgaben nur noch je DM 6,--!
Ab 15 Ausgaben nur noch je DM 5,--!

Kreuzen Sie einfach die gewünschten Exemplare an, legen Sie den Gesamtbetrag in Bar oder als V-Scheck bei (DM 6,-- Versandkosten nicht vergessen) und ab geht die Post an:

KE-SOFT Kemal Ezcan
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4

Ich möchte folgende ZONG-Exemplare mit Programmdiskette nachbestellen ...

☐ 9/89	☐ 10/89	☐ 11/89
☐ 12/89	☐ 1/90	☐ 2/90
☐ 3/90	☐ 4/90	☐ 5/90
☐ 6/90	☐ 7/90	☐ 8/90
☐ 9/90	☐ 10/90	☐ 11/90
☐ 12/90	☐ 1/91	☐ 2/91
☐ 3/91	☐ 4/91	☐ 5/91
☐ 6/91	☐ 7/91	☐ 8/91
☐ 9/91	☐ 10/91	☐ 11/91

Name: ____________________

Straße, Nr.: ____________________

PLZ, Ort: ____________________

Anzeige





Das

ZONG-Team

wünscht allen Lesern ein

frohes Weihnachtsfest,

geruhsame Feiertage



und einen



guten Rutsch

ins neue Jahr!

Programmdiskette

Die Programmdiskette ist beidseitig bespielt. Die Vorderseite wird mit gehaltener OPTION-Taste gebootet. Die Musik kann durch einen Tastendruck oder den Feuerknopf, bzw. ENTER gestoppt werden. Auf der Vorderseite befinden sich die Programme TINY-MITE COMPENDIUM, CAR RACE, MEMORY sowie XMAS-KARTE. Die Rückseite wird von dem Grafikabenteuer XMAS-HORROR und SUPER MINER II eingenommen. Die Programme der Vorderseite können direkt angewählt werden. Um ein Programm der Rückseite zu laden ist die Diskette umzudrehen und dann der Punkt SEITE B anzuwählen. Nun erscheint ein neues Auswahlmenü.

Die Auswahl erfolgt per Joystick oder der CX-85 Zehnertastatur. Natürlich kann man jederzeit wieder auf Seite A zurückspringen. Einfach die Diskette wenden und SEITE A! anwählen.

Xmas-Karte

Von: Kemal Ezcan

Dieses Programm eignet sich hervorragend zum Erstellen von verschiedenen Weihnachts-Grußkarten auf Diskette. Alles, was Ihr dazu braucht, ist ein Bild, egal ob Zeichensatz oder Grafik. Nach ein paar kleinen Handgriffen habt Ihr eine bootfähige Diskette erstellt, die das entsprechende Bild zeigt und dazu eines der sechs integrierten Weihnachtslieder spielt.

Was wird gebraucht?

Als erstes benötigt Ihr eine Grafik. Dies kann entweder ein Bild der Grafikmodi 3, 5, 7 oder 15, oder aber ein Zeichensatz mit dazugehörigem Playfield in Grafikmodus 1, 2, 12 oder 13 sein. Zum Erstellen von Bildern könnt Ihr ein beliebiges Malprogramm verwenden, daß in der Lage ist, Bilder unkomprimiert abzuspeichern. Geeignet wäre z.B. XL-Art, Atari Artist, Koala Micro Illustrator usw. Auch Design-Master oder ähnliche Bilder lassen sich verwenden. Für das Bildformat bestehen zwei Möglichkeiten: Entweder nur die Bild-Daten oder fünf Farb-Daten und dann die Bild-Daten. Ein normales 62-Sektoren Bild besteht z.B. nur aus 7680 Bilddaten.

Zeichensatzgrafiken müssen in Form von zwei Files vorliegen: Das Zeichensatz-File mit 1024 Zeichensatz-Daten und das Playfield-File mit wahlweise 5 Farb-Daten und dann den Playfield-Daten. Zum Erstellen solcher Files kann z.B. der ZONG-Grafikeditor aus Ausgabe 12/89 benutzt werden.

Los geht's

Habt Ihr die entsprechenden Files vorliegen, kann auch schon los gehen. Formatiert Euch eine Diskette, schreibt DOS und DUP darauf und kopiert das Turbobasic-XL als AUTORUN.SYS darauf. Als nächstes kopiert Ihr das oder die Bildfile(s) sowie die gewählte Musik von der Programmdiskette darauf. Folgende Musiken befinden sich bereits auf der Diskette:

Leise rieselt der Schnee (LEISE.DAT)

Süßer die Glocken nie klingen (GLOCKEN.DAT)

Stille Nacht (STILLE.DAT)

Ihr Kinderlein kommet (KINDER.DAT)

Alle Jahre wieder (ALLEJAHR.DAT)

Oh du fröhliche (OHDUFROE.DAT)

Als letztes muß noch das Programm XMASKART.TB auf die Diskette. Dieses wird nun in AUTORUN.BAS umbenannt. Die Directory der Diskette müßte nun ungefähr so aussehen:

DOS.SYS 037
DUP.SYS 042
AUTORUN.SYS 145
bildfile.ext ???
chset.ext ??? (eventuell)
musik.DAT ???
AUTORUN.BAS 013

Bootet nun die Diskette. Nachdem das AUTORUN.BAS geladen ist, listet die ersten Zeilen des Programmes. Laßt Euch nicht von dem eventuell auftretenden Fehler entmutigen, das ist normal. Die ersten vier DATA-Zeilen sind wichtig für das Programm. Ihr müßt natürlich wissen, in welchem Grafik-Modus Euer Bild gezeichnet ist. Folgende Grafikmodi sind möglich:

16 (0+16), Zeichensatzgrafik mit 960 Bytes
17 (1+16), Zeichensatzgrafik mit 480 Bytes
18 (2+16), Zeichensatzgrafik mit 240 Bytes
28 (12+16), Zeichensatzgrafik mit 960 Bytes
29 (13+16), Zeichensatzgrafik mit 480 Bytes
19 (3+16), Punktgrafik mit 240 Bytes
21 (5+16), Punktgrafik mit 960 Bytes
23 (7+16), Punktgrafik mit 3840 Bytes
31 (15+16), Punktgrafik mit 7680 Bytes

Mit dem ZONG-Grafikeditor lassen sich z.B. alle aufgeführten Zeichensatzgrafikmodi erstellen, mit der Maltafel oder XL-Art Modus 31.

Die erste Date in Zeile 10 des Programmes gibt den Grafikmodus an. Tragt hier die erste Zahl der Liste ein, je nach Grafikmodus. Die zweite Date ist die Anzahl der Bytes, auch hier wieder die entsprechende Zahl eintragen.

In der nächsten Zeile muß als erstes eine "1" stehen, wenn Zeichensatzgrafik verwendet wurde. Danach dann bitte den Filenamen des Zeichensatzfiles eintragen. Wird keine Zeichensatzgrafik verwendet, bitte zweimal eine "0" eintragen.

In Zeile 30 steht der Filename des Bild- oder Playfieldfiles. Auch hier den entsprechenden Namen eintragen.

Zeile 40 ist für die Farben zuständig. Sollen die Farben am Anfang des Bild- oder Playfieldfiles mit von Diskette geladen werden (z.B. Grafikeditor Playfieldfiles), als erstes eine "1" eintragen, sonst eine "0", aber dafür danach fünf Farb-Werte für Register 0, 1, 2, 3 und Hintergrund. Der Wert errechnet sich: Farbe * 16 + Helligkeit.

Beispiel

Für eine Grußkarte, die aussieht wie das ZONG-Titelbild, benötigt Ihr folgende Files auf der Diskette:

DOS.SYS 037
DUP.SYS 042
AUTORUN.SYS 145
XMASKART.PFD 005
XMASKART.CHR 009
musikfile nach wahl
AUTORUN.BAS 013 (= XMASKART.TB)

Die Data-Zeilen müßten dann so aussehen:

```
10 DATA 29,480
20 DATA 1,D:XMASKART.CHR
30 DATA D:XMASKART.PFD
40 DATA 1,0,0,0,0,0
```

Ich hoffe, es gelingt nun jedem, ansprechende Weihnachtsgrüße an alle 8-Bit Freunde zu senden. Auch wir in der Redaktion würden uns darüber sehr freuen.

Super Miner II

Von: Kemal Ezcan

Bei diesem lustigen Leiterspiel geht es darum, in jedem der zehn Bilder alle, bzw. möglichst alle, Gegenstände einzusammeln. Hierzu steuert man den Super-Miner umher. Der Miner kann nach links und rechts laufen (oder besser gesagt: Rutschen), Leitern hoch- und runterklettern sowie große Sprünge machen.

Fällt der Miner zu tief herunter oder unten heraus, verliert man ein Leben. Bei einem Sprung gegen die Decke geschieht das gleiche. Damit dies möglichst oft passiert, sind in den Bildern so einige unvorhergesehene Gefahren integriert:

Falltüren, sich auflösende Böden, absinkende Böden, Teleporter, Bomben, Schalter zum Auslösen der Bomben sowie unsichtbare Böden.

Diese Gefahren gilt es so zu nutzen, daß sie zu Hilfsmitteln werden. Zu Beginn jedes Bildes wird angezeigt, welche Gegenstände gesammelt werden müssen.

Achtung: Es müssen nicht immer alle Gegenstände gesammelt werden, manche sind nur eine Atrappe! Sind alle erforderlichen Gegenstände eingesammelt, folgt automatisch das nächste Bild.

Bedienung

Die Bedienung erfolgt wahlweise per Joystick oder der CX-85 Zehnertastatur. Die Joystickrichtungen entsprechen der Bewegungsrichtung. Zum Sprung wird der Feuerknopf gedrückt. Während des gesamten Sprunges kann der Miner gesteuert werden. Mit der CX-85 Zehnertastatur wird mit den Tasten 4, 6, 8 und 2 gesteuert. Zum Sprung wird wahlweise 7, 9 oder ENTER benutzt. Die Steuerung beim Sprung erfolgt durch 7 und 9. Die Steuerung per CX-85 bietet den einmaligen Vorteil, einen großen Sprung ohne Probleme ausführen zu können, ohne aus Versehen vorher noch einen Schritt zu gehen. Hierzu einfach die Taste 7 oder 9 festhalten.

Das Programm

Wie Ihr sicherlich gemerkt habt, läuft das Programm in Grafikmodus eins ab. Auffällig ist, daß sich die eigene Figur trotzdem recht flüssig bewegt, bzw. sich bei der Bewegung kurz ausdehnt. Dieser Effekt wurde mit Character Animation erreicht. Es existiert also ein Character für die normale Figur und zwei weitere Zeichen, die die Figur im bewegten Zustand um einen halben Character verschoben darstellen.

Insgesamt sind in diesem Spiel 10 Bilder vorhanden. Diese können beim Listen des Programme ganz leicht gefunden und geändert, bzw. ergänzt werden. Wer will, kann komplett zehn eigene neue Bilder einbauen und uns diese Version zusenden. Eine Veröffentlichung wird natürlich honoriert.

Tiny-Mite Compendium

Von: Kemal Ezcan

Bei diesem Spiel besteht Eure Aufgabe darin, den kleinen Wurm (Tiny-Mite) durch verschiedene Labyrinthe zu steuern und dabei alle Punkte aufzufressen.

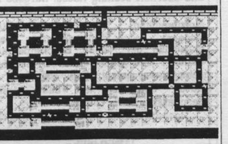
Probleme:

Mit jedem gefressenen Punkt wird der Wurm etwas länger. Natürlich dürft Ihr Euch nicht selbst in den Schwanz beißen!

Der Wurm bleibt nie stehen! Sollte der Wurm nicht mehr weiterkriechen können, verliert er ein Leben!

Der Wurm wird ständig schneller!

Dem Wurm geht irgendwann die Luft aus!



Extras:

Bestimmte Punkte verlangsamen den Wurm für eine Weile.

Bestimmte Punkte verkürzen den Wurm wieder etwas. Die Wirkung dieser Pillen wird gespeichert.

Die erreichte Punktezahl, die verbleidende Luft, der aktuelle Level sowie die verbleibenden Leben werden am unteren Bildschirmrand angezeigt.

Damit Ihr nach Spielende nicht immer von vorne anfangen müßt, könnt Ihr jeden bereits erreichten Level durch Tippen der entsprechenden Taste (A-O)

im Titelbild anwählen.

Car Race

Von: Kemal Ezcan

Rasante Autorennen könnt Ihr mit diesem kleinen Spiel fahren. Der Aufbau ist eigentlich identisch mit den kleinen Taschenspielen, die man überall kaufen kann. Ihr seht eine dreispurige Straße und überholt ständig Autos. Aufgabe ist es, diesen Autos möglichst oft auszuweichen. Die Geschwindigkeit steigert sich permanent. Nach Erreichen der vollen Geschwindigkeit wandert das eigene Auto netterweise schrittweise nach oben. Hat man 42 Autos überholt, ist das Rennen geschafft.

Bedienung

Das eigene Auto bleibt immer in der Fahrbahnmitte, wenn keine Richtung angegeben wird. Per Joystick links/rechts oder CX-85 Zehnertastatur 4/6 kann das Auto nach links oder rechts bewegt werden. Nach Spielende wird das Spiel per Feuerknopf, Start-Taste oder Enter gestartet.

An diesem Spiel sieht man mal wieder, wie man mit einem sehr kurzen Programm und wenig Aufwand ein interessantes Spiel erstellen kann. Das könnt Ihr doch sicherlich auch, oder? Wir warten auf Eure Einsendungen!

Memory

Von: Kemal Ezcan

Das bekannte Gesellschaftsspiel hier in einer Version für zwei Spieler. Nach einer kurzen Initialisierungsphase kann das Spiel, sobald der nervige Sound zu hören ist, mit der START-Taste begonnen werden. Das Spiel wird mit zwei Joysticks gespielt, jeder Spieler einen. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann nun zwei Karten seiner Wahl aufdecken. Sind sie identisch, bekommt er einen Punkt. Sind alle Paare gefunden, ist das Spiel beendet.

X-Mas Horror

Von: Kemal Ezcan

Es ist mal wieder Weihnachtszeit. Damit Ihr auch gleich das richtige Feeling bekommt, gibt es nun das passende Spiel dazu. Es handelt sich um ein deutschsprachiges Grafikabenteuer.

Story

Es ist Heiligabend, genau 17 Uhr. Du hast gerade die Kinder zur Oma gebracht und mußt nun, bevor die Kinder um 19 Uhr wieder zurückkommen, alle Vorbereitungen treffen: Christbaum schmücken, Plätzchen backen, Geschenke besorgen und eine Krippe unter den Baum stellen.

Bedienung

Befehle werden per Tastatur im Verb-Objekt Format eingegeben, also z.B. NIMM PLAETZCHEN oder UNTERSUCHE BILD.

Folgende Verben stehen zur Verfügung: NIMM, LEGE, OEFFNE, SCHMUECKE, BACKE, UNTERSUCHE, VERSCHIEBE, GRABE. Das ist zwar recht wenig, reicht aber vollkommen aus, um das Spiel erfolgreich zu beenden.

Die Befehle werden mit den Tasten A-Z, der Leertaste sowie Backspace zur Korrektur und Ctrl. "<" zum Löschen der gesamten Zeile eingegeben.

Folgende Funktionen werden direkt per Tastendruck angesteuert:

Ctrl. "-": Nach Norden gehen.
Ctrl. "=": Nach Süden gehen.
Ctrl. "+": Nach Westen gehen.
Ctrl. "*": Nach Osten gehen.
Ctrl. "H": Nach oben gehen.
Ctrl. "R": Nach unten gehen.
Ctrl. "I": Inventory, zeigt alle Gegenstände (max. vier!), die man bei sich trägt.
Ctrl. "B": Beschreibt den Raum und zeigt alle Gegenstände, die dort liegen.
Ctrl. "S": Speichert den Spielstand.
Ctrl. "L": Lädt einen Spielstand.

Aufbau

Der Bildschirm ist in mehrere Bereiche aufgeteilt. Im oberen Bereich ist in der Mitte das Bild zu sehen, links und rechts davon die möglichen Richtungen. Darunter befindet sich das Textfenster, ganz unten wird die aktuelle Uhrzeit angezeigt.

Geschafft?

Das Spiel ist geschafft, wenn Ihr vor 19 Uhr folgende Dinge im Wohnzimmer habt: Den geschmückten Christbaum, Plätzchen, eine Krippe sowie die Geschenke, die sich die Kinder gewünscht haben (welche das wohl sind?).

Tips ...

- Betrachtet die Bilder genau!
- Geht systematisch vor, sonst reicht die Zeit nicht!
- Zeichnet Euch eine Karte mit Beschreibungen und Gegenständen!

Viel Glück!

Angebote

Biete: Trapper für DM 20,--, Block'em, Downhill (Paddles), Basic Utility Disk (800 OS nötig) für je DM 18,-- sowie viele weitere seltene Artikel. Oben genannte Disks zzgl. Porto. Nähere Info, bzw. Komplettliste gibt's gegen Rückporto bei Markus Rösner, Tel. 07135/2840 ab 18.30 Uhr.

Verkaufe: Floppy 2000, Preis: DM 385,--, Neu! Peter Hesse, Kupfergasse 8, 3447 Meißner 1

Verkaufe (M=Modul, D=Disk, K=Kass.): The Designer's Pencil (M/30,--); S.A.M. (D/20,--); Stein Der Weisen, Der Leise Tod, Fiji, Pyramidos, Sherlock Holmes, Sillicon Dreams alles Disk, je DM 15,--. A Hacker's Night, Hotel, Socoban, Mythos 1, Scaremonger, Oblitroid, The Soundmachine, Digipaint alles Disk, je DM 10,--. Star Blade (K), Asylum (K), Caverns Of Eriban (K), Quick Kurs 3+4 (D), je DM 5,--. Alles Original Programme mit Anleitung. Zuzüglich Versandkosten (DM 4,--). Thomas Rosanski, Melschedeweg 25, W-4630 Bochum 1

Spiele für IBM-PC: Weird Dreams, Rick Dangerous II, E-Motion, Atomix, Lin Wu's Challenge, Monthy Phyton, Xiphos, Nightbreed, Castle Master, RA, Klax. Alle Neu! Normalerweise DM 60,-- bis DM 100,--, einmalig für nur je DM 40,--! K. Ezcan, Frankenstr.24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181-87539, Fax. 06181-83436.

Verkaufe 3-Kanal Lichtorgel (L-1000-3) neuwertig komplett für DM 65,--. Jens Kinmeyer, E.-M.-Arndt Straße 12, O-9071 Chemnitz

Verkaufe: Jede Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte: DM 10,--. Antics: Je DM 4,--: Feb'86, Mar'86, May'86, Jun'86, Aug'86, Sep'86, Nov '86.: Jul'87, Aug'87, Sep'87, Oct'87. Antic-Disks für je DM 5,--: Sep'89, Feb/Mar'90, Apr'90. Telefon 06181-87539, Fax. 06181-83436. Kemal Ezcan

Gutschein für eine kostenlose Kleinanzeige!

Ausfüllen und einsenden an:

ZONG, Kennwort "Kleinanzeigen", Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4.

Gesuche

Suche Diskettenstation (bevorzugt 1050) natürlich voll funktionsfähig sowie Maltafel. A. Klinner, Ringstraße 21, 8960 Kempten

Suche Livetapes dringend vom Metal Hammer (1988) sowie Rock Hard Festival (1991), Angebote an Markus Rösner

Suche ehrlichen Mitspieler für eine Mini-Bundesliga mit bestimmten Spielen. Alles auf dem Postweg. Wer hätte Interesse? Markus Rösner

Suche zur Vervollständigung meiner Sammlung Simulations-Programme (nur Originale) und Szenario Disks. Schickt eure Listen mit Preisvorstellung an: Dieter Janert, Stollbergerstraße 82, O-1150 Berlin

Suche Software aller Art (Disk und Kassette, sowie Modul) zu fairen Preisen. Vornehmlich alte Software, aber auch gegen neuere habe ich nichts. Listen mit Preisvorstellungen schnell an: Markus Rösner, Fachriastraße 9, 7107 Nordheim 2.

Suche Datasette 100% in Ordnung, Freezer f. 130XE/800 XL mit Anleitung, Wortschatz zu Dallas Quest. M.Michalak-Mann, Kirchstraße 87, 4352 Herten

Suche COS/SIN Routine in Assembler. Am besten mit ATMAS II-Quellcode, benötige auch PLOT und DRAWTO aus Mercenary, oder selbstgeschrieben! Andreas Dilling, Friedhofweg 8, W-8489 Eschenbach



könnte Ihre Anzeige stehen. Wie, Sie wußten nicht, daß private Kleinanzeigen in ZONG kostenlos sind? Was sind überhaupt private Kleinanzeigen?

Ganz einfach: Private Kleinanzeigen sind Anzeigen, deren Erscheinen nicht mehr nötig ist, wenn Sie Erfolg gehabt haben. Wenn Sie beispielsweise etwas verkaufen wollen oder suchen, sind Sie hier genau richtig. Angebote von PD-Software oder Verkauf von selbstgeschriebenen Programmen dagegen sind gewerblich und werden daher nicht veröffentlicht. Ebenso Anzeigen, die auf das Anbieten von Raubkopien schließen lassen.

Um eine private Kleinanzeige aufzugeben, füllen Sie einfach den Coupon aus und senden ihn an die angegebene Adresse. Ihre Anzeige erscheint dann in der nächstmöglichen Ausgabe. Wenn Sie Ihr Heft nicht zerschneiden wollen, können Sie den Coupon natürlich auch fotokopieren.

Inhalt 7-12/91

Hier der halbjährliche Überblick über die im letzten halben Jahr in ZONG erschienen Artikel, Berichte und Programme ...

Ausgabe Artikel/Bericht

Storys

Tests

Spieletips

Serien

Workshops

Software

Vorschau



Ein neues Jahr, ein neues ZONG! Zum neuen Jahr gibt es wieder einige Überraschungen, die Euch sicherlich gefallen werden. Was es genau ist, wird hier noch nicht verraten, laßt Euch einfach überraschen. Natürlich gibt es auch einige interessante Artikel, wie z.B. der große DTP-Programm Vergleichstest, den Bericht über das Treffen in Hannover oder das Interview mit Kaiser II Macher Carsten Strotmann. Im Testteil nehmen wir Plastron, Pirates Of The Barbary Coast, Ballblazer und andere Neuheiten unter die Lupe. Die Serien sind natürlich, wie immer, sehr lehrreich. Neu begonnen wird die Serie "Assemblerprogrammierung". In Sachen Spieletips laßt Euch einfach mal überraschen. Auch die Programmierung wird wieder interessant, außerdem erfahrt Ihr, wie man sich ganz einfach ein Netzteil für den Atari basteln kann. Wer schon immer mal tauchen wollte, kann dies mit dem tollen Spiel "Wassergnom II", das sich auf der Programmdiskette befindet, tun. Doch auch "Guzzler", "Obst" oder die anderen Programme fesseln ganz schön.

Bis zum nächsten Monat

Euer ZONG-Team